

NINJA Remix

SYSTEM 3 SOFTWARE....

Rarely does a company make as dramatic an impact as did System 3 Software with the award winning game The Last Ninja. This software innovation proved to be a major advance in home computer entertainment - achieving critical acclaim from the media and game players around the world.

System 3 Software has established a reputation for developing innovative and exciting software. Our aim is to provide the games player with hours of thrilling entertainment, through challenging and imaginative game play, plus the most sophisticated player-interaction available in this type of game. And now with over 8,000 man hours invested in planning and development, from the team that brought you The Last Ninja, we are pleased to present to you Ninja Remix.

Ninja Remix is a game set in the interactive action fantasy genre. It features adventure style puzzles, dynamic on-screen action and a high degree of player control.

Because we are always conscious of your demands for ever better products, we have incorporated many of your suggestions in this game. For example: playing against the clock and having a score to relate your performance to.

To get the most enjoyment out of this game, we suggest you read all the instructions (and story) thoroughly. This is not just a simple action game. Later in this booklet we give you some hints to get you started.

We hope you enjoy our latest game, and looking forward to entertaining you again in the near future.

The Story...

The Ninja, known as The Mystic Shadow Warriors, were the elite fighting force of Ninth Century Feudal Japan. They were dedicated to the fine tuning of their bodies into killing machines. Their attributes were many and varied; they were masters of weapon craft, assassination, stealth and invisibility and many believed them to be in control of the supernatural. A real master of the art of Ninjutsu could even anticipate an opponent's moves and thoughts.

To achieve this high level of skill all initiates had to undergo years of rigorous training. Correct application of these skills required cunning, dexterity and total mind control. Students of the Ninja arts drove themselves on to try to achieve the state of self-perfection and a closeness to their god. Therefore, martial arts fighting disciplines became the highest, most honourable path to perfection. Unfortunately, some Ninja were to abuse their powers.

The Ninja were nearly wiped out of existence during a purge in the Twelfth Century. But now they are back and more powerful than ever....Back with a vengeance!

The struggle with the Evil Shogun, Kunitoki, had taken its toll. For many months after regaining control over the island of Lin Fen, Armakuni, the new master of the Ninjutsu, fell into a deep depression at the loss of his brethren. He reflected again and again upon his struggle against Kunitoki, and always came to the same conclusion - it was only the end of a battle, not the end of the war.

After more than a year of languishing upon Lin Fen, Armakuni was prepared to reinstate the way of the Shadow Warrior to its former glory. With the Koga scrolls in his possession all that Armakuni needed now were the disciples to follow his guidance and the teachings of the ancient manuscripts.

As the word spread around the mainland that a new master had the scrolls and was about to begin training, the men began to arrive. They were the sons of the fighting elite - the Samurai.

A new order of Ninja slowly began take shape. But this time the training was going to be more intense than ever before. Never again would they be caught off guard and defeated without honour.

During a training session of the Inner Circle - the Master's elite - a strange feeling came over the class. It was as if time had abruptly stood still, as if they were the only people left in the world. As Armakuni rose from his meditating position a strange pulsating light enshrouded him. Concerned with what they saw, the class tried to rise and go to Armakuni's assistance. But they they were fixed in their positions, no one could move.

The intensity of light grew around Armakuni until all who were witnessing the scene were forced to cover their eyes. When the light faded and finally disappeared, the students leapt to their feet. What had happened? Where was the Master?

What is happening? Shouted Armakuni. But no one could hear him. It was as if he was invisible and in a sound proof glass box. Why wasn't his class rushing to his aid to help him to break free? Why did he feel the sharp thorns of fear, while inside he was as calm as the deep seas? What game were the ancients playing with him? His questions found no answer as he slipped unwillingly into unconsciousness.

Slowly Armakuni clawed his way back through the darkness of deep sleep, back to where he felt safe. As he forced his eyes open, he was greeted by a sight that his experiences could not have prepared him for.

Armakuni is now standing on a hard wooden floor surrounded by strange objects that vaguely remind him of musical instruments. Behind him is a curtain parted slightly in the middle. As he tries to focus his eyes on his surroundings his mind is sent spinning. He sees strange gigantic shapes, covered with mirrors, reaching to the very doorstep of the heavens.

Loading Instructions

Set up your computer system as detailed in your user manual. Ensure that all non essential peripherals - such as cartridges,printers, etc. are disconnected. failure to do so may cause loading difficulties.

1) If you are using your Commodore 64/128 with the cassette version of Ninja Remix...Connect your data cassette player and switch your computer and TV/ monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing Return then Y, then Return again.

Insert the cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

Hold down the Shift and Run/Stop keys on the computer together. Then press the Play key on the data cassette player. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Avengers'Handbook.

2) If you are using your Commodore 64/128 with the disk version of Ninja Remix.....Connect your data cassette player and switch your computer and TV/ monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing Return then Y, then Return again.

Insert the disk into the disk drive, label side up. Now type Load"*",8,1 and hit Return. The game should then load.

Refer to the multi-load instruction section of this Avengers' Handbook.

3) If you are using Amstrad CPC464,664 or 6128 with the cassette version of Ninja Remix....Switch your TV/monitor and computer on. If your computer has a built in disk drive you should now connect a compatible cassette player to your computer. Then type '|'tape and hit Return. Now your computer will be ready to load data from the tape. To obtain the '|'symbol press shift key and @ key together.

Insert the cassette into the tape player. Ensure that the cassette label marked side one is facing upward and that the cassette is fully rewound. Press CTRL and small enter keys together, then press the play button on your cassette player. The game should then load.

4) If you are using your Amstrad CPC464,664 or 6128 with the diskette version of Ninja Remix.... If your computer has a built in cassette player, first switch your computer off and connect a compatible disk drive to your computer. Now switch the disk drive and the computer on. Then type "'disk and hit Return. Now your computer will be ready to load data from disk. To obtain the '|' symbol, press the Shift key and '@' together. Insert the diskette into your disk drive, label side up. Type Run" Disc then hit the Enter key.

5) If you are using your ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum+2 with the cassette version of Ninja Remix....Connect your cassette player to your Spectrum as advised in the User Manual. If you are using a joystick then insert the necessary interface now. Switch your TV/monitor, cassette player and computer on. If your Spectrum now displays a menu screen you may select with 48K or 128K Basic.

Insert the cassette into the cassette player. Ensure that the cassette label marked side one is facing upward and that the cassette is fully rewound. Type Load"" and then hit the Enter key. Now press the Play button on your cassette player. The game should now load.

Multi-Load instructions

Ninja Remix is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you must keep your cassette in your data cassette player, or your disk in your disk drive, at all times during a session with the game. On screen prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

When loading cassette version of the game, you will be prompted to turn over the cassette, rewind fully and load the next level.

Keyboard Controls

For Commodore Owners

F1 -Turn sound on/off
F3/F5 -Cycle through Ninja's inventory
F7 -Pause game
Run/Stop -Kill the Ninja
Space Bar -Cycle through Ninja's weapons
J -Select joystick orientation. Pressing the J key will rotate the joystick's position through 45 degrees each time you press it. Select the position you feel most comfortable to play with. 3 modes: mode2 is normal. This mode applies to the movement of the Ninja and not to the fighting ma noeuvres.

For Spectrum and Amstrad owners

Enter/Shift -Cycle through Ninja's inventory
Space Bar -Cycle through Ninja's weapons
P -Pick up object
Q -Kill the Ninja
H -Pause game
J -Select joystick orientation. Pressing the J key will rotate the joystick's position through 45 degrees each time you press it. Select the position you feel most comfortable to play with. 3 modes: mode2 is normal. This mode applies to the movement of the Ninja and not to the fighting manoeuvres.

This game can only be played with a joystick. For Commodore owners the joystick should be in port 2. For Spectrum owners you should plug the joystick into a standard interface.

It is important to understand that, unlike most fighting games, the Ninja character is capable of movements in three dimensions. This means that all the moves you can make are relative to the direction the Ninja is facing on the screen.

Basic Movements

To change the direction the Ninja is facing, roll the joystick handle through all the position until you are facing the direction you want.

Commodore, Spectrum and Amstrad owners all use the same joystick positions.

To walk forward - push the joystick in the direction the Ninja is facing

To step backwards - pull the joystick in the opposite direction to the one the Ninja is facing

To drift across the pass - push the joystick in the direction you want him to veer (This applies to walking forward and backwards)

Special movements

Collecting items

For Commodore owners

To activate the pick up, press the fire button then pull the joystick bottom right, or bottom left diagonally.

For Spectrum and Amstrad owners

To activate the pick up, press 'P' on the keyboard, or pull the joystick to bottom left with the button held down. To pick up an item from the pathway or the background you first have to position the Ninja correctly. The Ninja must be facing the object you want to collect and be close enough so that when he bends down his hands will be touching the object. Once the Ninja's hands have touched the objects it will be automatically picked up and displayed in the status area. It is then added to the Ninja's inventory.Somersaulting

Sommersaulting

Commodore, Spectrum and Amstrad owners all use the same joystick position.

To make the Ninja somersault, either to avoid attack or to overcome some hazard, such as jumping from one wall to another, you should make the Ninja run in the direction you want him to somersault and while he is moving press the fire button. Because the Ninja can move in three dimensions, he will jump along the path or across the path depending on which direction you push the joystick: diagonal up - across and up the path, sideways - across the path horizontally (the Ninja can only somersault forwards)

Fighting movements

The following is a list of all the moves, both unarmed and armed, that the Ninja can carry out. To activate the fighting moves the Ninja should be stationary and the fire button should be pressed.

For Commodore owners

Unarmed moves:
Kick - down
Punch - up
Duck - up-left or up-right
Armed moves (sword,nunchakus and staff)
Stab - right
Slash - left
High Stab - up
Kick - down
Parry - up-left or up-right
Throwing moves:
Throw - right or left

For Spectrum and Amstrad owners

Unarmed moves

Kick - left or up-left
Punch - up, up-right or right
Duck - down-right
Pick - down-left

Armed moves

High Stab - up, up-left
Stab - right, up-right
Slash - left
Kick - down
Pick - down-left
Duck - down-right

Throwing moves

Throw - up

General Tips

The first aspect of the game you should master are the joystick controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the complex moves the Ninja character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play considerably.Because of the adventure elements our second suggestion is that you should get into the habit of recording what happens on each screen. This will enable you to obtain higher scores with repeated play.The last point is, never take anything for granted - some things are not as they appear. Be curious, nosy, etc. and examine everything. Clues

The following are clues to some of the objects and hazards you may come across in your travels. They are listed in the "load" order, not necessarily in the order in which you have to find them. In the spirit of all good adventures.... we have not told you the whole story.

Keys:

There are grate keys and not so grate keys. In the beginning they are a hard bunch to find.

Trap door:

Get a good grip and punch your way through this problem.

Map:

This map is a bit flash, it can reveal a lot.

Nunchukas:

Pulling off this two part problem could make you flushed with success.

Shiraken:

You'll have to box clever to reach the stars.

Staff:

Reaching new heights, this staff will will do well.

Bottle:

Wino(t) tramp around the street and grab a drink while you can.

Sword:

Shop around for the best buy, it could be a real steel.

Hamburger:

(quote)'greater love hath no man than this, that he lay down his extra hamburger for a friend.

Credit Card:

You'll get extended credit when you gain access. It will really lift your spirits.

Computer terminal:
Your number's up if you don't act like an elephant.

The final problem is always in the picture, safelyThe game is played in a variety of environments. The following are a few cryptic clues as to the sort of places you will be visiting.

Load one: Central Park
The key to success is to gain new heights then go for a frolic on the river.

Load two: Downtown Manhattan
The busy streets can be paved with danger. Stepping out before your time could really flip you out. If you're really sophisticated, you can get down to it and make a grate exit.

Load three: Sewers
Typically deep, dark and dank. There'll be no torch carrying here, you'll just need lotsa bottle.

Load four: Opium Factory
Meat a real cool cat, but be careful, you might get a shock along the way. Tread carefully before taking a quick dip.

Load five: Office Block
Entrance here is no big secret. You could become a real terminal case before you get to meet your biggest fan and become star struck.

Load six: Shogun's Retreat
Drop in to see your arch enemy. If you are dumb enough it might not be too alarming. After that it's full steam ahead. Careful, if you get cornered you might have to do a six point turn.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Réglez votre ordinateur comme indiqué dans votre guide d'utilisation. Assurez-vous que les unités périphériques dont vous n'avez pas besoin soient bien débranchées: chargeurs,imprimantes etc....L'oubli dans un tel cas peut entrainer des difficultés de chargement.

1) Vous utilisez un Commodore 64/128 avec la version cassette de Ninja Remix:

Connectez votre lecteur de cassette de données et allumez votre ordinateur ainsi que votre télévision ou moniteur. Propriétaires de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64 puis appuyez sur RETURN et Y et sur RETURN de nouveau.

Insérez la cassette dans le lecteur de cassette de données en vous assurant que celle-ci soit bien réembobinée. Enfoncez les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément et appuyez. Mettez le lecteur en marche. Le jeu doit alors se charger.

Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

2) Vous utilisez un Commodore 64/128 avec la version disquette de Ninja Remix.:

Reliez votre unité de disquette à votre ordinateur et mettez la en marche ainsi que l'ordinateur et la télévision ou le moniteur. Propriétaires de C128, sélectionnez le mode C64 en tapant GO64, appuyez sur RETURN, sur Y et de nouveau sur RETURN.

Insérez la disquette Last Ninja II dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez LOAD"*",8,1 et frappez RETURN. Le jeu doit alors se charger.
Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

3) Vous utilisez un Amstrad CPC 464, 664 ou 6128 avec la version cassette de Last Ninja II: Allumez votre télévision/moniteur et votre ordinateur.

Si votre ordinateur posséde une unité de disquette incorporée, reliez un lecteur de cassette compatible à votre ordinateur. Puis tapez '|' tape et frappez RETURN. Votre ordinateur est prêt à charger les données de la cassette. Pous obtenir le symbole'|'.appuyez sur SHIFT et '@' en même temps.

Insérez la cassette Last Ninja II dans le lecteur. Assurez-vous que la face un de la cassette se trouve vers le haut et que la cassette soit bien réembobinée.

Appuyez sur les touches CTRL et sur la petite touche ENTER, puis mettez le lecteur de cassette en marche. Le jeu doit alors se charger. Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

4) Vous utilisez un Amstrad CPC 464,664 ou 6128 avec la version disquette de Last Ninja II:

Si votre ordinateur possède un lecteur de cassette incorporé, éteignez tout d'abord votre ordinateur et reliez-y une unité de disque compatible. Mettez - la en marche ainsi que l'ordinateur. Appuyez "" disk puis frappez RETURN. Votre ordinateur est prêt à charger les données du disque. Pour obtenir le symbole "|", appuyez sur SHIFT et "@" en même temps. Insérez la disquette Last Ninja II dans votre unité de disquette, étiquette vers le haut. Tapez RUN"DISC puis frappez sur la touche ENTER.

Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

5) Vous utilisez un ZX Spectrum, un Spectrum+, un Spectrum 48K, un Spectrum 128K, un Spectrum+2 avec la version cassette de Last Ninja II:

Reliez votre lecteur de cassette à votre Spectrum comme indiqué dans le guide d'utilisation. Si vous utilisez un joystick, insérez les interfaces nécessaires MAINTENANT. Allumez votre ordinateur, lecteur de cassette, télévision ou moniteur. Si votre Spectrum affiche un écran de menu, vous pouvez sélectionner avec 48K ou 128K de base.

Insérez la cassette Last Ninja II dans le lecteur, face envers le haut. Assurez-vous que la cassette soit bien réembobinée.

Tapez LOAD"" puis frappez ENTER, Mettez le lecteur de cassette en marche. Le jeu doit alors se charger. Consultez la section d'instructions de multi-chargement de ce guide de jeu.

INSTRUCTION DE CHARGEMENTS MULTIPLES

LAST NINJA II est un jeu à chargements multiples. Chaque niveau du jeu sera chargé une fois le niveau précédent terminé. Pour jouer sans interruption, vous devez donc, pendant une partie, garder votre disquette LAST NINJA II dans le lecteur. Lorsque vous terminez un niveau, des instructions apparaissent sur l'écran, vous indiquant ce que vous devez ensuite faire.

Pour jouer à NINJA, il est important que vous compreniez que le personnage Ninja n'est pas comme tous les autres personnages de jeux de combat; il est capable de mouvements en trois dimensions. C'est-a-dire que tous les mouvements que vous pouvez exécuter sont relatifs à la direction à laquelle Ninja fait face sur l'écran.

MOUVEMENTS DE BASE

Pour changer la direction à laquelle Ninja fait face, roulez la poignée de votre manche à balai dans toutes les directions jusqu'a ce que Ninja fasse face à la direction que vous désirez.

Pour avancer-poussez le manche à balai dans la direction à laquelle le Ninja fait face.

Pour aller en arrière-tirez le manche à balai dans la direction opposée à celle de laquelle le Ninja fait face.

Pour se laisser aller à travers du chemin-poussez le manche à balai dans la direction vers laquellle vous voulez tourner (ceci est valable dans les deux directions, en avant et en arrière).

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

Pour ramasser un objet, appuyez sur le bouton de tir puis tirez le manche à balai diagonalement vers la droite ou vers la gauche.

Pour ramasser un objet se trouvant sur le chemin ou ailleurs dans la scène, vous devez tout d'abord placer le Ninja correctement; le Ninja doit faire face à l'objet que vous voulez ramasser; il doit aussi être assez près de lui pour que, quand il se penche, il puisse le toucher avec sa main. Une fois que les mains du Ninja touchent l'objet, celui-ci sera automatiquement ramassé et affiché dans la zone de statut. Il sera ensuite ajouté à l'inventaire du Ninja.

CULBUTE

Pour accomplir la culbute Ninja, soit afin d'éviter une attaque ou de venir à bout d'un problème quelconque (par exemple sauter d'un mur à l'autre), faites courir le Ninja dans la direction dans laquelle vous voulez qu'il fasse sa culbute et appuyez sur le bouton de tir pendant ses mouvements. Comme vous le savez le Ninja peut se déplacer en trois dimensions, sa façon de sauter, le long du chemin ou à travers le chemin dépend donc de la direction dans laquelle vous poussez le manche à balai: en diagonale, vers le haut-à travers le chemin et en avant, de cote - à l'horizontale à travers le chemin (le Ninja ne peut culbuter que vers l'avant).

TUYAUX

Vous devez avant tout maîtriser les commandes du manche à balai. La nature hautement interactive de ce jeu est essentielle à cause de certains mouvements complexes que le Ninja doit accomplir. Le meilleur vous serez aux commandes, le meilleur votre jeu sera.

Notre deuxième suggestion est la suivante: ce jeu est aussi un jeu d'aventures et il vous sera utile de prendre l'habitude de sauvegarder ce qui se passe sur chaque écran. Ceci vous permettra d'obtenir de meilleurs scores lors de vos prochaines parties.

Enfin, ne considérez rien comme déja acquis-certaines choses peuvent être trompeuses. Soyez curieux, fouiňard etc. et examinez tout ce que vous rencontrerez sur votre chemin.

INDICES

La liste suivante est la liste des indices de certains objets et de dangers que vous pourrez rencontrer tout au long de vos voyages. Ils se trouvent dans l'ordre de "chargement" mais non pas nécessairement dans l'ordre dans lequel vous les rencontrerez. Et comme c'est une aventure...nous ne vous avons pas tout dit.

CLES:

Il y à de bonnes cles comme il y en a de moins bonnes. Au début, elles sont difficiles à trouver.

TRAPPE:
Accrochez-vous bien!
CARTE:
Peut révéler beaucoup de choses.
NUNCHUKAS:
Résolvez les deux parties de ce probleme pour réussir.
SHIRAKEN:
Il faudra vous battre pour atteindre votre but.
PERCHES:
Vous voulez atteindre de nouvelles hauteurs? Les perches vous seront utiles.
BOUTEILLE:
Pourquoi ne pas vous promener dans les rues et boire un verre en passant.
ÉPEE:
Choisissez la meilleure.

HAMBURGER:
"Il n'y a pas plus grande preuve d'amitié que d'offrir son hamburger"
CARTE DE CREDIT:
Vous permet d'augmenter votre crédit.
TERMINAL D'ORDINATEUR:
C'en est fait de vous si vous ne faites pas l'éléphant.

LE PROBLEME FINAL EST TOUJOURS DANS L'IMAGE, EN SECURITE.
Le jeu se joue dans plusieurs endroits différents. Voici quelques indices des endroits que vous visiterez.

1er CHARGEMENT: CENTRAL PARK
Pour réussir, prenez de la hauteur et allez batifoler sur la riviere.

2nd CHARGEMENT: LE CENTRE DE MANHATTAN
Les rues peuvent être pavées de dangers. Echappez-vous avant de devenir dingue. Si vous êtes subtil, la grille peut vous aider à vous en sortir.

3eme CHARGEMENT: LES ÉGOUTS
Comme vous pouvez vous y attendre, ils sont profonds, sombres et humides. Vous n'aurez pas une torche pour vous guider, il vous faudra du cran.

4eme CHARGEMENT: L'USINE D'OPIUM
Vous y rencontrerez un félin qui garde son sang froid, mais attention, vous risquez de recevoir un choc. Gare à la douche froide!

5eme CHARGEMENT: LES BUREAUX
Ici l'entrée n'est pas compliquée à trouver. Vous pourrez devenir fou avant de rencontrer votre plus grand admirateur.

6eme CHARGEMENT: LA RETRAITE DE SHOGUN
Débarquez chez votre plus grand ennemi. Si vous êtes assez stupide, vous ne verrez peut-être pas le danger. Après ça, en avant toute! Attention, si vous êtes coincé, il vous faudra peut-être faire un demi-tour en vitesse.

MOUVEMENTS DE COMBAT

Voici la liste des mouvements que le Ninja peut effectuer, désarmé ou armé. Pour mettre en marche les mouvements de combat, le Ninja doit être en position stationnaire et vous devez appuyez sur bouton feu.

Propriétaires de Commodore

Mouvements sans arme:

Coup de pied	vers le bas
Coup de poing	vers le haut
Esquive	vers le haut à gauche ou vers le haut à droite

Mouvements avec arme (sabre, nunchakus et baton)

Coup de poignard	vers la droite
Balafre	vers la gauche
Grand coup de poignard	vers l'avant
Coup de pied	vers le bas
Parade	vers le haut à gauche ou vers le haut à droite

Mouvements de jet: (shuriken, etc.)

Jet	vers la droite ou vers la gauche

Proprietaires de Spectrum et d'Amstrad

Mouvements sans arme

Coup de pied	vers la gauche ou vers le haut à gauche
Coup de poing	vers le haut, vers le haut à droite ou à droite
Esquive	vers le bas à droite
Provocation	vers le bas à gauche

Mouvements avec arme (sabre, nunchukas et bâton)

Grand coup de poignard	vers le haut, vers le haut à gauche
Coup de poignard	vers la droite, vers le haut à droite
Balafre	vers la gauche
Coup de pied	vers le bas
Provocation	vers le bas à gauche
Esquive	vers le bas à droite

Mouvements de Jet: (shuriken, etc.)

Jet	vers le haut

Ladeanleitungen

Bitte Installieren Sie ihr Computersystem gemaß der Beschreibung im Handbuch. Verrgewissen Sie sich, daß alle überflüssigen Peripheriegeräte (z.B. Cartridges, Drucker uä) vom System getrennt sind, da anderfalls Störungen beim Laden aufreten können.

1) Commodore 64/128 - Kassettenversion von Ninja Remix:

Kassettenrekoder anschließen, Computer und TV/Monitor einschalten. Benutzer des C128; in den 64er Modus umschalten (befehl GO64), dann return und Y und nochmals return drücken.

Ninja Remix Kassette in den Rekoder einlegen und ganz zurückspulen.

Shift festhalten und gleichzeitig Run/Stop drücken, dann die Play-Taste des Rekoders betätigen. Dies bewirkt ein automatishes Laden des Programms.

Bitte zum Abschnitt "Multi-Ladeprozedur" etwas weiter unten übergehen.

2) Commodore 64/128 - Diskettenversion von Ninja Remix:

Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, dann das Laufwerk, den Computer und den TV/Monitor einschalten. Benutzer des C128; in den 64er Modus umschaltem; GO64 eingeben, Return, dann Y drücken, und nochmals Return.

Ninja Remix Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Laufwerk einlegen. Load "*",8,1 eingeen und Return drücken, worauf das Spiel automatisch geladen wird.

Bitte beim Abschnitt "Multi-Laderprozedur" weiterlessen.

3) Amstrad CPC 464,664 oder 6128 - Kassettenversion von Ninja Remix:

TV/Monitor und Computer einschalten.

Wenn Ihr System mit einem eingebauten Diskettenlaufwerk ausgestattet ist, schließen Sie einen kompatiblen Kassettenrekoder an. Dann schreiben Sie "|" und drücken Return. In diessem Zustand erwartet der Computer Daten von der Kassette. Für das "|" Symbol drücken Sie gleichzeitig die Shift und die @-Taste.

Ninja Remix Kassette in den Rekoder einlegen. Darauf achten, daß die Seite 1 nach oben zeigt und daß Band ganz zurückgespult ist.

Gleichzeiig die CTRL und die kleine Enter-Taste drücken, dann den Play-Knopf des Rekoders. Das Spiel sollte jetzt automatisch geladen werden.

Bitte beim Abscnnitt "Multi-Laderrozedur" weiterlessen.

4) Amstrad CPC 464,664 oder 6128 - Diskettenversion von Ninja Remix:

Wenn Ihr System mit einem eingebauten Kassettenrekoder ausgestattet ist, schallten Sie den Computer zunächst AUS und schließen ein kompatibles Diskettenlaufwerk an. Schalten Sie dieses und den Computer Ein. Geben Sie den Befehl !disk, gefolgt von Return, ein. In diesem Zustand kann der Computer Daten von der Diskette einlessen. Für das "|" Symbol drücken Sie gleichzeitig die Shift und die @-Taste.

Jetzt die Ninja Remix Diskette (Beschriftung nach oben) einlegen.

Den Befehl Abschnitt "Multi-Laderprozedur" weiterlessen.

Multi-Laderprozedur

Ninja Remix ist ein sog. Multi-load Spiel, d.h. der Ladervorgang verläuft die nächste von Kassette oder Dikette eingelesen. Um einen ununterbrochenen Spielablauf zu gewährleisten, darf also die Kassette/Diskette nicht entfernt werden. Sobald Sie eine Ebene hinter sich gebracht haben, werden auf dem Bildschrom Anweisungen angezeight, damit Sie wissen was zu tun ist.

Beim Spielen mit Kassetteversion werden Sie aufgefordert, die Bandkassette umzudrehen, vollständig zurückzuzpullen und den nächsten Level zu laden.

Wenn Sie im Spiel umkommen, müssen Sie ebenfalls die Kassette zurückspulen und Level One laden.

Tastatur-Steurerung

Commodore-Besitzer

F1 Sound ein/aus
F3/F5 Inventar durchsehen
F7 Spielpause einlegen
Run/Stop Ninja töten
Leertaste Waffenvorrat durchsehen
J Joystick-Richtung wählen. Jeder Druck auf J bewirkt eine 45 Grad Drehung. Wählen Sie die für Sie angenehmste Stellung. Es gibt 3 Modi. Modus 2 ist die Normalstellung.

Spectrum und Amstrad-Besitzer

Enter/Shift Inventar durchsehen
Leertaste Waffenvorrat durchsehen
P Objekt aufnehmen
Q Ninja töten

H Spielpause einlegen

J Joystick-Richtung wählen. Jeder Druck auf J bewirkt eine 45 Grad Drehung. Wählen Sie die für Sie angenehmste Stellung. Es gibt 3 Modi. Modus 2 ist die Normalstellung.

Zum Spielen von Ninja Remix ist ei Joystick erforderlich. Auf Commodore-Computer ist der joystick über Steckplatz 2, auf Spectrum-Computern über eine Standardschnittstelle anzuschließen.

Zum Verndern der Bewegungsrichtung der Ninja den joystick-Hebel durch alle Positionen rollen, bis die gewünschte Position erreicht ist.

Commodore, Spectrum und Amstrad: Joystick-Positionen sind für alle Computer gleich.

Vorwärtsgehen: Joystick in Blickrichtung des Ninja stoßen.

Rückwärtsgehen: Joystick in entgegengesetzter Richtung zur Blickrichtung ziehen.

Pfad überqueren: Joystick diagonal bewegen (funktioniert im Vorwärts - und im Rückwärtsgehen).

Spezielle Bewegungen

Objekte einsammeln Commodore-Benutzer

Zum Aufnehmen von Objekten den Feuerknopf drücken, dann Joystick diagonal nach unten rechts bzw. unten links ziehen.

Spectrum - und Amstrad-Benutzer

Zum aktivieren der Aufnahmebewegung die P-Taste drücken oder den Joystick mit gedrücktem Feuerknopf nach unten links ziehen. Um einen Gegenstand vom Boden, aufzuheben oder vom Hintergrund zu lösen, muß der Ninja zunächst in die richtige Position gebracht werden. d.h. er muß das betreffende Objekt abschauen und sich so nahe daran befinden, daß er es beim bücken berühren kann. Sobald seine hände das Objekt berühren, geht es automatisch in seinen Besitz über ubnd wird im Statusfeld angezeigt. Damit wird es Bestandteil des inventars.

Purzelbäume und Saltos....

Commodore, Spectrum und Amstrad:

Für alle Computer gelten die gleichen Joystick-Positionen.

Zum Ausführen eines Saltos, set es als Ausweichmanöver in cinem Kampf oder zum überspringen eines Hindernisses, muß der Ninja in der entsprechenden Richtung Anlauf nehmen. Wenn er Tempo drauf hat, drücken Sie den feuerknopf. Da die Bewegungsfähigkeit, wie erwähnt, dreidimensional ist, springt er entweder in welcher Richtung der Hebel gedrückt wird. Diagonal hoch: quer, den Pfad hoch; seitlich: horizontal über den Pfad (saltos können nur in Vorwärtsrichtung).

Kampfbewegungen

Es folgt eine Aufstellung samtlicher Bewegungen, mit und ohne Bewaffnung. Zur Aktivierung dieser Kampfmanöver muß sich der Ninja in Ruhestellung befinden und der Feuerknopf muß gedrückt sein.

Commodore-Benutzer

in unbewaffnetem Zustand:
Tritt nach unten
Schlag nach oben
Ducken aufwärts-links bzw. aufwärts-rechts

in unbewaffnetem Zustand: (Schwert, Nunchakus und Stock)
Hieb rechts
Stich links
Hohner Hieb nach vorn
Tritt nach unten
Parade aufwärts-links bzw. aufwärts-rechts

Würfe(Shuriken u.ä.)
Wurf rechts oder links

Spectrum-und Amstrad-Benutzer

in unbewaffnetem Zustand:
Tritt links oder aufwärts-links
Schlag hoch, hoch-rechts oder rechts
Ducken unten-rechts
Aufnehmen unten-links

in unbewaffnetem Zustand: (Schwert, Nunchakus und Stock)
Hohner Hieb hoch,hoch-links
Hieb rechts,hoch-rechts
Stich links
Tritt abwärts
Aufnehmen unten-links
Ducken unten-rechts

Würfe(Shuriken u.ä.)
Wurf hoch

Hinweise, Andeutungen

Es folgen einige Hinweise im Zusammenhang mit bestimmiten Objekten und Hindernissen, dene Sie im Verlauf des Abenteuers begegnen werden. Sie werden in der Reihenfolge aufgeführt, in der sie geladen werden, die nicht notwendigerweise übereinstimmt mit der Reihenfolge, in der Sie sie finden. Wir wollen auch nicht verschweigen, daß wir Ihnen - im

Sinne der Adventure-Tradition - nicht alles verraten werden.

Schlüssel
Es gibt solche und solche Schlüssel. Am anfang findet man sie nicht am laufenden Bund!

Falltür
Einen guten Griff tun und das Problem durchstoßen.

Karte
Die Karte kann einiges erhellen.

Nunchukas
Die Lösung dieses zweiteiligen Problems könnte einen ganz schön heißen Erfolg versprechen.

Shuriken
Um zu den Sternen zu gelangen, muß klug geboxt werden.

Stock
Diese Stöcke könnten einen Beitrag leisten, in unerreichte Hohen zu gelangen.

Flasche
Warum solte man sich nicht einen Trunk gönnen, solange es geht?

Schwert
Es lohnt sich, nach einem echten, stahlharten Gelegenheitskauf umzusehen.

Hamburger
"Größere Liebe zeigt niemand für seinen nächsten als der, der ihm seinen Hamburger abtritt".

Computerterminal
Sie ziehen den Küzeren, wenn Sie nicht wie ein Elefant vorgehen.

INSTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore C64 cassetta: Dopo aver inserito la cassetta nel registratore controlla che sia completamente riavvolta. Premi il tasto SHIFT poi RUN/STOP e schiaccia PLAY.

Commodore C64 disco: Inserisci il discetto nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto e controlla che la porta drive sia chiusa. Poi digita: LOAD "*",8,1 e premi il tasto RETURN. Per utenti 128, digitare GO64 poi premere RETURN, rispondere Y alla domanda poi seguire le istruzioni per il C64 descritte qui sopra.

Commodore Amiga/Atari ST: Accendi semplicemente il computer, poi inserisci il dischetto nel drive. Gli utenti Amiga 1000 devono prima caricare il disco kickstart.

Amstrad CPC cassetta: Dopo aver inserito la cassetta nel registratore controlla che sia completamente riavvolta. Premi i tasti CTRL e il piccolo ENTER, poi premi PLAY.

Amstrad Disco: Inserisci il disco nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alato, poi controll che la porta drive sia correttamente chiusa. Premi; RUN"DISC e premi il tasto ENTER.

Spectrum cassetta: Dopo aver inserito la cassetta nel registratore controlla che sia completamente riavvolta se ce l'hai utilizza TAPE LOADER. Altrimenti digita LOAD "*" e premi il tasto ENTER.

Istruzioni Caricamento Multiplo

Ninja Remix è un gioco a caricamento multiplo. Ogni livello vienne caricalo al completamento di quelle precedente. Questo significa che, per ottenere una esecuzione continua, DEV tenere il dischetto nel drive per tutta la durata dello sessione. Quando completi un livello, sullo scherma appaiono dei solleciti che indicano cosa fare.

E' molto importante notore che, a differenza di molti giochi analoghi il personaggio Ninja può effettuore movimenti iridimensionali. Questo significa che tutti movimenti che puoi fare., sono collegati alla direzione verso cui è rivolto Ninja sulla schermo.

Movimenti di Base

Per cambiare la direczione verso cui il Ninja è rivolta, fai passare il manico del joystick per tutte le direzione, fina a che non trovi quella che vuoi.

Per camminare in avanti - spingi il joystick nella direzione verso cui è rivolta il Ninja.

Per indietreggiare - tira il joystick nella direzione opposta a quella verso cui è rivolta il Ninja.

Per derivare sul percorso - spingi il joystick nella direzione verso cui vuoi che vado (questo riguardo comminare in avanti e indietro).

Movimenti Particolari

Per altivare la raccolta, premi il bottone di fuaco e poi tira il joystick verso il basso a destra, oppure in bassa a sinista diagonalmente.

Per raccogliere un oggetto dai percorso o dallo stondo, devi prima posizionare correttemente il Ninja. Questo deve essere rivolto verso l'oggetto che vuoi raccogliere, e abbastanza vicino in modo che le sue mani la tacchino quando si china. Quando le mani del Ninja toccano l'oggetto, questo viene automaticamente raccolto e indicato nell'area di situazione. Dopodichè, l'oggetto viene incluso nell'inventario del Ninja.

Salto Mortale

Per far fare un salto mortale al Ninja, sia per evitare un attacco o per superare degli ostacoli, come saltare da una parete all'altra, devi for correre il Ninja nalla direzione dove vuoi fargli fare il salto mortale, e mentre è in movimento, premi il bottone di fuoco. Poichè il Ninja si può muovere in tre dimensioni, egli saltera lungo il percorso o allraversó, a seconda della direzione in cui spingi il joystick: in alto in diagonale - attraverso e lungo il percorso, di fianco - attraverso il percorso in orizzontale (il Ninja può saltare solo in avanti).

Consigli Generali

Il primo aspetta del gioco di cui devi impodronirti, sono i controlli del joystick. La natura altamente interattiva del gioco è dettata da alcune mosse complesse che il personaggio deve eseguire. Un alto livello di competanza ai controlli, ti permette di migliorare nolevolmente il luo modo di giocare.

Dati gli elementi avvenlurosi. il secundo consiglio è di prendere l'abitudine di annotare quello che succede in ogni videata. Questo ti permette di ottenere punteggi piu elevali quando ripeti il gioco.

L'ultimo punto è di non prendere niente per scontato - alcune cose non sono quello che sembrano. Sii curioso, ficanaso, eccetere, ed esamina lutto.

Indizi

Quelli che seguono degli indizi per ogetti e oslacoli che puoi incontrare nei tuoi viaggi. Essi sona elecati in ordine di carico, e non necessariamente nell'ordine in cui li dovrai trovare. Nella migliore tradizione delle storie di avventura... non ti abbiamo dello tullo.

Chiavi:

Ci sono chiavi e chiavi. All'inizio, sono un mazzo difficile da trovare.

Botola:

Affera saldamente e risolvi il problema a pugni.

Mappa:

Questa mappa è un po esibizionista, può mostrare molto

Nunchukas:

Risolvere questo problema in due parti, può farti arrossire di piacere.

Shiraken:

Dovrai essere molto abile per arrivare alle stelle.

Bastone:

Arrivando a nuove altezze, questi bastoni saranno utili.

Bottiglia:

Barcolla per strade e acchisppa un bicchiere finchè puoi.

Spada:

Cerca in giro per trovare l'affare potrebbe essere una vera tempera.

Amburgher:

(detto) L' uomo non ha piu grande amore di questo, lasciare il suo extra amburgher ad un amico.

Carta di credito:
Quando allieni l'accesso, ottieni altro credito. Ti fara bene all'anima.

Terminale:
Se non agisci come un elefante, è suonata la tua ora.

Il problema finale e' sempre ben saldo nella immagine

Il giaco si svolge in una serie di ambienti. Qui di seguito ci sono alcuni indizi criptici circa il tipo di posti in cui ti troverai.

Primo Carico: Central Park
La chiave del successa sta nell'arrivare a a nuove altezze e poi andare a divertirsi nel fiume.

Secondo Carico: Centro di Manhattan
La via indaffarata può essere lastricata di pericoli. Uscire prima del tempo potrebbe forti saltare sul serio. Se sei veramente sofisticato, puoi darti da fare e uscime bene.

Terzo Carico: Fogne
Tipicamente profonde, scure e umide. Qui non ci sono force e ti occarre un sacco di energia.

Quarto Carico: Fabbrica D'Oppio
Eccoti uno veramente freddo, ma stai attento che puoi prendeli uno shock lungo la strada. Guarda dove meti i piedi prima di appozzare rapidamente.

Quinto Carico: Gli Ufici

Qui l'entrata non è un segreto. Prtresti diventare un casa terminale prima di incontrare la sventola più bella e rimanere colpita dalle stelle.

Sesto Carico: Rifugio Dello Shogun

Vieni a trovare il tuo arcinemico. Se sei abbastanza stupido, non ti fora paura. Dopodiché, avanti a turtla forza. Stai attento, se finisci in un angola dovrai fare un dietro-front in sei masse.

ORIGINAL GAME DESIGN BY: TIM BEST

INSTRUCTION MANUAL
DESIGNED AND PRINTED BY B&K VISUALS
0923 35902